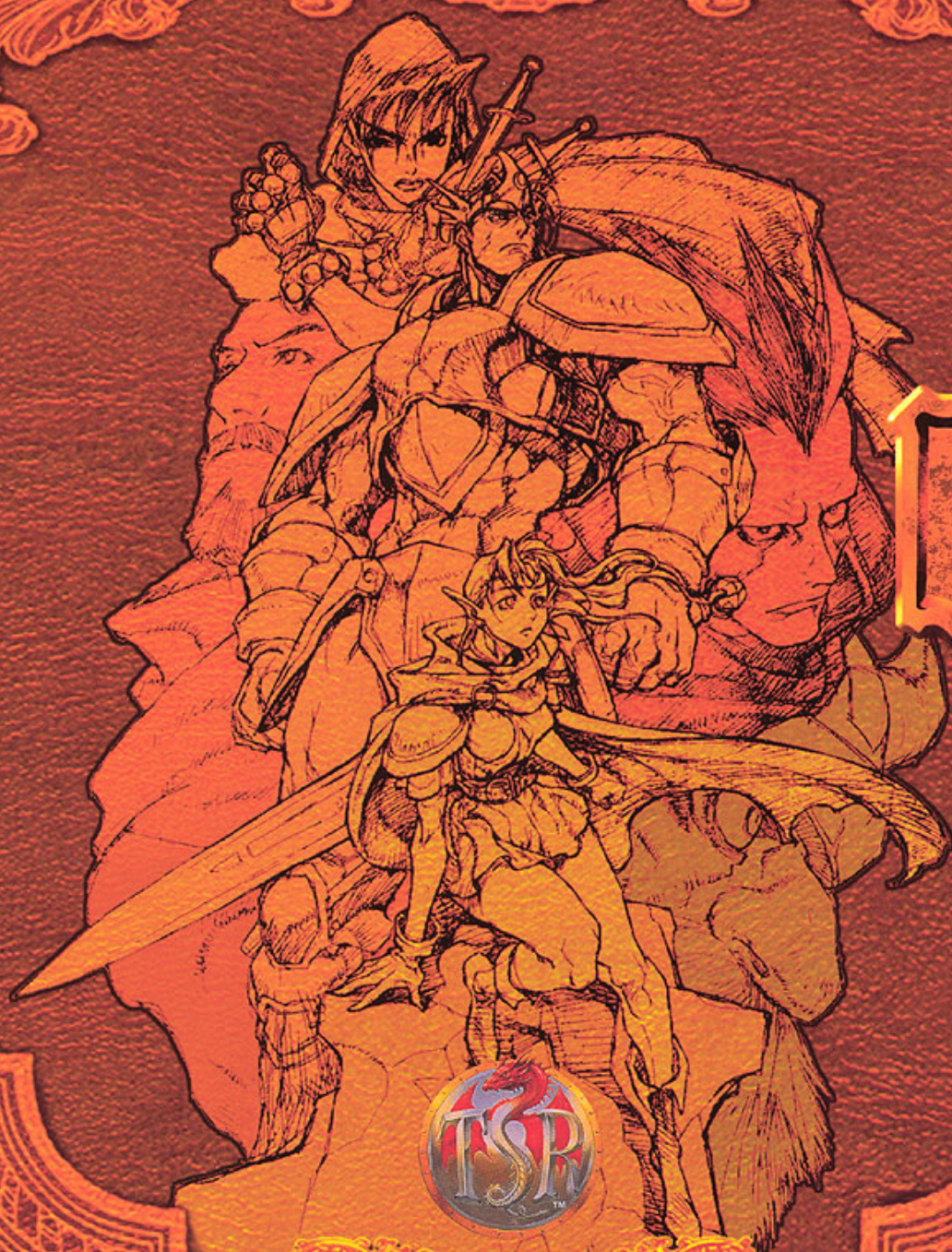


SECRET
FILE

Dungeons & Dragons
SHADOW OVER MYSTARA™

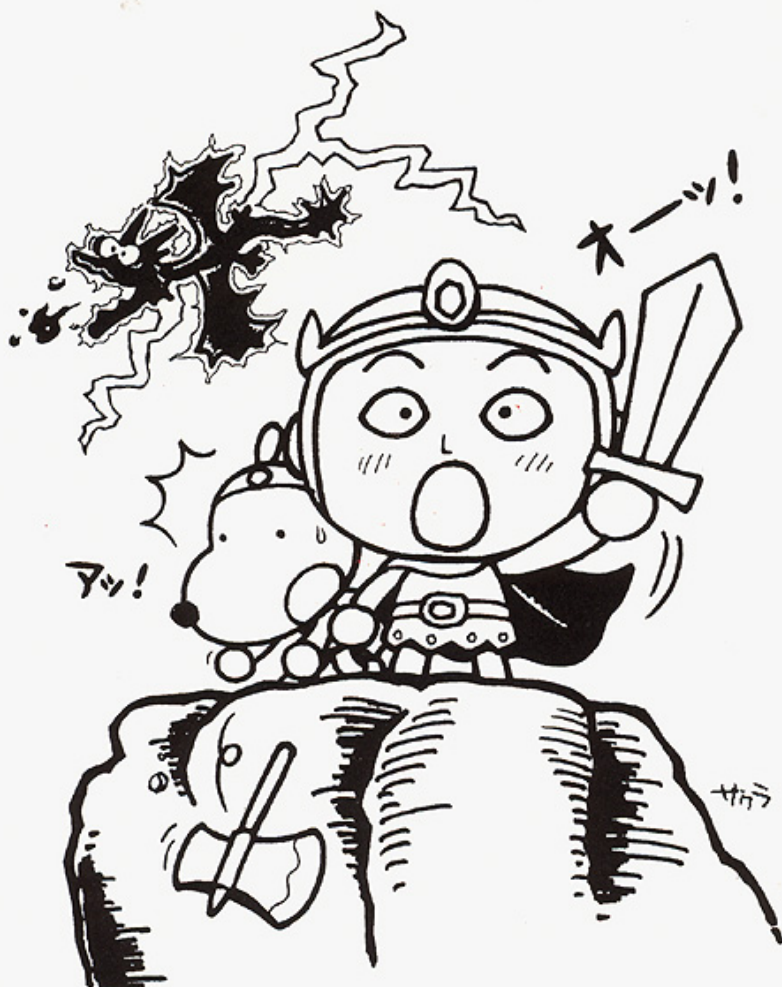
冒険の書



CAPCOM®

CAPCOM®

君とゆく冒険、 君とつくる伝説。



ゲームって、ホントは楽しい。

コマンドを覚えて、何回も練習して、それでも勝てない。

頼れるのは自分だけ。ひたすら孤独な修業の道…。

そんなふうには思っていないですか？

ゲームが辛いと思いはじめたら、一人の力に限界を感じたら、

強がらずに、みんなでやろう。

協力プレイで心あたたまる…そんなゲームです。D&D®。

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ  シャドウ オーバー ミスタラ
Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA,
and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license.
© 1996 TSR, INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.



CAPCOM FAX 通信 : 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
好評稼働中! 24時間いつでも引き出せます。

＜カプコンソフト情報＞ 大阪/(06)946-6659 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834
仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0493 広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786
福岡/(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかげ間違いのない様にして下さい。

D&Dにぼれ話し

その1 武器のこと

ファイターは開発当初ハルバートと言う武器を持つ予定でした。現在は、

ハルバート

ちなみに、
クリフは、
クォータースタッフ
になる予定です。

その2

バックパックのこと

冒険者である彼らは、常に荷物といふに旅をします。

そのあたりにこだわって背中に、バックパックをせおわせてみたのですが、色々な人に、ランドセルとか、ポシェットとか言われてしまいました。



その3 エルフの耳のこと

D&Dのエルフの耳は長いのではなく、先がとがっているだけで、耳の長いエルフのイラストを提出したら、TSRに、それは「日本エルフですね」と言われてしまいました。トホホ...

エルフの初期デザイン



その4 魔物のデザイン

開発中には、様々なモンスターが消えていきました。

ワーガルフ



ドワーフの初期デザイン



これがプレイヤーの守護神イモータルの原画だ。

イモータルとは？
冒険者達の守護神で、職業別に計6柱いて、彼らが困難な旅にくじけそうになった時、きっと現れるでしょう。



ファイターのイモータル

彼とドワーフのイモータルに関してはボツデザインがない。比較的すんなりOKが出た安産型キャラといえましょう。



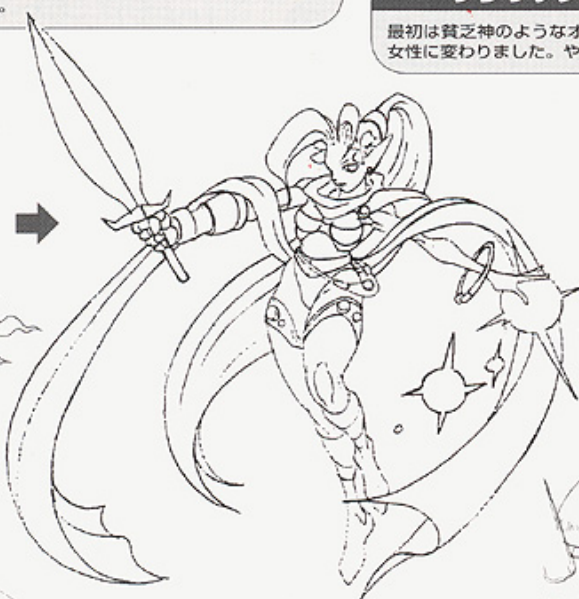
クレリックのイモータル

最初は貧乏神のようなオジンだったが、若く美しい女性に変わりました。やっぱりこの方がいいですね。



エルフのイモータル

エルフが森の人なので、森の女神様というイメージでデザインしたのですが、ミュシャをイメージさせるものだったので、現在のデザインになりました。前のもよかったんですけどねえ。



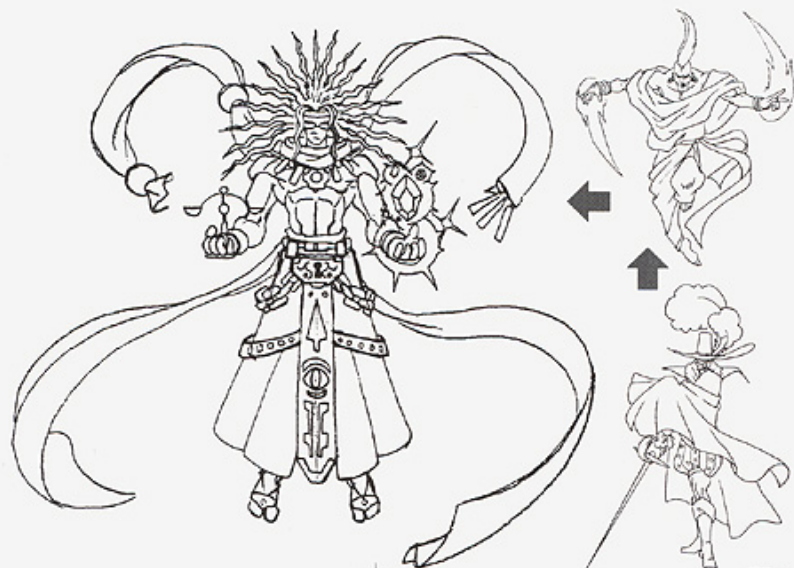
ドワーフのイモータル

これもファイター同様ボツデザインがありません。すべてこのように一発OKといきたいものです。

★新キャラの変遷★ 冒険に旅立 なかった人達。

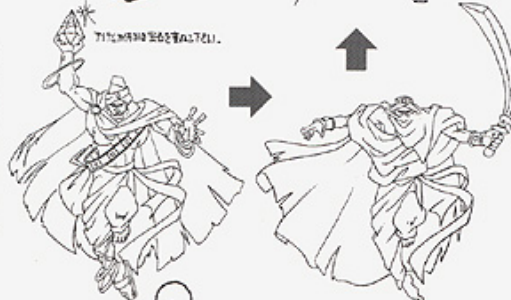
シーフとマジックユーザーの初期デザイン
新キャラの二人、実は最初シーフが男でマジックユーザーは女性だったのです。デザインもOKで、「ドット絵」まで出来たのです。それがなぜ変更になったかというと、実は、米国において女性の魔法使いは悪い魔女のイメージが強いらしく、プレイヤーなのでそれはマズカろうという判断から現在の型になりました。これはこれで結構好評だったのですが、今の男マジックユーザーと女性シーフもカッコイイと自分では思っているのですが、どうでしょうか？





シーフのイモータル

全イモータル中最も難産だったのがコレ。怪盗っぽいデザインだったり、砂漠の盗賊団だったりしたのですが、突然このデザインに。一体どういった過程で、こうまでぜんぜん違ったデザインになったのか、今となっては謎です。



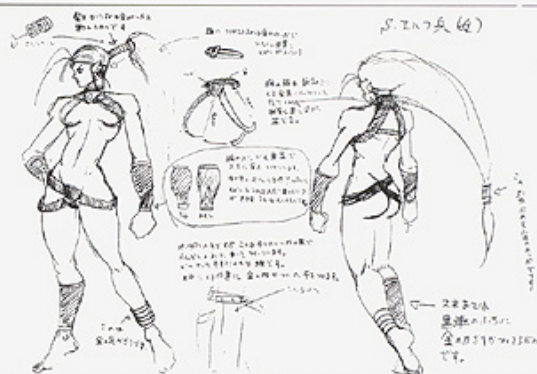
マジックユーザーのイモータル

初期デザインでは、世界征服でも狙ってそんな極悪なオヤジだったので、親しみのあるおじいちゃんに変えました。それでいて魔法使いの感じが出るようにデザインしました。

これがデザイン画の過程だ。

■キャラを作る前に…

- デザインをする。なるべく細かく設定しておけば後でこまらない。
- 必要であれば（人に手伝ってもらった時とか）三面図もおこす。
- パターン画を描く前に、アイデアスケッチを企画マンに見てもらおう。OKならパターン画へ。



●基本ポーズを作る前に、細かい部分の設定を考えて描いたものです。動画を描く時に、基本ポーズでは見えない部分があっても、こういうものを描いておけば、デザインした人にいちいち尋ねなくても大丈夫！



●攻撃などの動きの案は、企画側から来る事が多いのですが、キャラマン側から案を出すときには、こういうものを企画マンに提出します。OKが出て、期間や容量の関係でカットされる事もあります。



●ザイドの三面図

他の人に手伝ってもらったりする時、このように三面図を描いたりして、パターンごとにデザインが変わったりしないようにします。（中には単に自分用に描く人もいますよ〜）





堅い結束なくして
この旅の成就是あり得ない。
何よりもチームワークが
大切だ!!

FIGHTER
ファイター

オレに
ここはまかせろ!!

「日頃の鍛練が実戦で
成果を生むのだ。
私のこの構えにスキが
あったらどこからでも
かかってきなさい!!」

DWARF
ドワーフ

ひげもじゃの
ドワーフは
貴金属大好き!!

極楽
じゃ〜っ!!

お宝を目の前にして指をくわえて
見てられるもんか! 危険は承知の上さ。
「どうだい私を連れて行きなよ。
こんなに役に立つやついないよ!」

THIEF
シーフ

ワナはずしなら
あたいにお・ま・か・せ!!

冒険の

Dungeons
SHADOW DV



冒険のさなかの
つかの間の休息。
彼女の瞳に映るのは
希望、それとも...

ELF

エルフ

甘えんじやねーよ!

「その傷ついた
体を私の手に
ゆだねなさい。」

CLERIC

クレリック

「ネー
おなか
すいたヨ〜」

今すぐ
楽にしてやる!!

「旅の目的?
この世のどこかにある
という究極の魔法を探
すことさ。この大いなる
探索の旅に貴様等も
加えてやらんでもない。」

MAGIC USER

マジックユーザー





このザコがあ〜っ!!











中間たち





知って得する敵のアイテムリスト




●敵のお宝を手に入れろ!!●

	コボルド (やられ)		コボルド (ノーマル)		コボルド (ボティ・ガード)		コボルド (リーダー)
盗めるアイテム	なし	盗めるアイテム	ダガー	盗めるアイテム	ダガー	盗めるアイテム	ダガー
お金	銀貨1枚	お金	銀貨1枚 銅貨2枚	お金	銀貨1枚 銅貨2枚	お金	銀貨1枚 銅貨2枚
得点アイテム	なし	得点アイテム	なし	得点アイテム	なし	得点アイテム	なし
魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし

	ゴブリン		ゴブリン (リーダー)		ノール (斧)		ノール (弓)
盗めるアイテム	メノウ	盗めるアイテム	オニクス	盗めるアイテム	オイル または バトルアックス	盗めるアイテム	アロー
お金	銀貨1枚 銅貨2枚	お金	銀貨1枚 銅貨2枚	お金	銀貨1枚 銅貨3枚	お金	銀貨1枚 銅貨3枚
得点アイテム	なし	得点アイテム	なし	得点アイテム	メノウ オニクス	得点アイテム	メノウ オニクス
魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし

	スケルトン 攻撃		スケルトン 防御		グール		オウルベア
盗めるアイテム	なし	盗めるアイテム	なし	盗めるアイテム	オーブ または 銀貨10枚袋	盗めるアイテム	オウルベアの卵 または 銀貨10枚袋
お金	なし	お金	なし	お金	銀貨10枚袋 金貨1枚	お金	銀貨10枚袋 金貨2枚
得点アイテム	なし	得点アイテム	なし	得点アイテム	オニクス ガーネット	得点アイテム	琥珀 アクアマリン
魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	なし	魔法・ 攻撃アイテム	スローイングハンマー 巻物	魔法・ 攻撃アイテム	ダガー ショートソード

	トログロダイト		シャドーエルフ (剣)		シャドーエルフ (槍)		シャドーエルフ (弓)
盗めるアイテム	オーブ または アンクレット	盗めるアイテム	金貨1枚 または サークレット	盗めるアイテム	金貨1枚 または サークレット	盗めるアイテム	金貨1枚 または シルバーアロー
お金	銀貨10枚袋 金貨1枚	お金	銀貨10枚袋 金貨1枚	お金	銀貨10枚袋 金貨1枚	お金	銀貨10枚袋 金貨2枚
得点アイテム	オニクス ガーネット	得点アイテム	琥珀 アクアマリン	得点アイテム	ガーネット アクアマリン	得点アイテム	琥珀 アクアマリン
魔法・ 攻撃アイテム	オイル 巻物	魔法・ 攻撃アイテム	ダガー シルバードガー	魔法・ 攻撃アイテム	スローイングハンマー シルバードガー	魔法・ 攻撃アイテム	アロー ファイヤーアロー

	シャドーエルフ (魔法)		ヘルハウンド		ガーゴイル
盗めるアイテム	金貨1枚 または マジカルハット	盗めるアイテム	大オイル または フレイルシールド	盗めるアイテム	オーブ または イヤリング
お金	銀貨10枚袋 金貨2枚	お金	金貨3枚 銀貨100枚袋 銀貨3枚と金貨3枚	お金	金貨3枚 銀貨100枚袋 銀貨3枚と金貨3枚
得点アイテム	琥珀 アクアマリン	得点アイテム	オパール 本A	得点アイテム	本B 彫刻 ダイヤモンド
魔法・ 攻撃アイテム	ロッド ワンド	魔法・ 攻撃アイテム	ロッド リング	魔法・ 攻撃アイテム	ワンド リング

盗めるアイテム
敵を倒した時に
出現するアイテム

(※数値は発見中のものです。)



2人の勝負!



Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™



1 OPENING
ブロークランドの
北の山々

2 トリントン村へ
BOSS: ウォーレス

3A 重戦車
ジャガーノート
BOSS: ダーク・ウォーリア

3B TIME ATTACK
ベスピア川を下れ!
BOSS: マスコビーオン

4 アエングモアの森
上空
BOSS 1: ハービー
BOSS 2: シャド・エル・チル・アリン

5B アインズンの街
(隠し部屋3つ)
BOSS: オーク・キラー・アラサー

5A 腐海と呼ばれる森
(隠し部屋5つ)
BOSS: ビホルダー

5C エルア
木々のかけ橋
BOSS: グリーン・ドラゴン

SHOP

SHOP

7 魔獣が住む森
BOSS: ディスクリッサー・ヒースト

ラファエルの
洞窟

8 大樹要塞での
攻防
BOSS 1: マンティコア
BOSS 2: リッチ

8B ロスト・ワールド
BOSS: フロスト・サラマンダー

8A 灼熱・溶岩界
BOSS: フレイム・サラマンダー

8C ドワーフの隠し
地下水路
BOSS: シャド・エル・チル・アリン
シャド・エル・チル・エロン

8B ノームの村を
助ける!
BOSS: キメラ

SHOP

8A 迷いの森
ヘナリ・スライム・BOSS:
ラック・ドラゴン

浮遊城、大地を割って浮上。
果然とするプレイヤー。
ワープリスタルの力によって
浮遊城の内部に潜入する……!!

TO BE CONTINUED...

SHOP

CAPCOM

STAFF

MESSAGE

おどろおどろ

たまには
みんなで おどろおどろ

編集長：S. HAYAMI
編集人：AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS：
D&D開発チーム、カプコンデザインチーム、
アプタキモト、こう、サクラ、TANUKI、
マンボ大西、MUCCHI、
CAPCOM ALL STAFFS.

©CAPCOM 1996 本誌掲載記事の
無断複製、転載、放送などを禁じます。

CAPCOM

スタッフにインタビュー!!

このコーナーでは「D&D® シャドウ オーバー ミスタラ」の
開発にたずさわったスタッフ達にQ&A方式でインタビュー
に答えていただきました。



INO

- A1: ファイターとゴブリンと、あとは魔法効果を担当しました。
A2: なんとなく、お金ばかり拾っている感じが…
A3: マウスで作業中、肩の筋肉が切れ顔に鍼灸院に通いました。
A4: みんなでプレイすると楽しさも倍増するのでよろしくね!



ORESAMA

- A1: 新キャラのマジックユーザー。
A2: 残業、休日出勤。あつあつと思ったら「D&D®」に限らないか…
A3: キャラUPの朝、ゴミや穴がまた見つかったか書ききれん。
A4: 楽しんでください。いやほんと。



ガーギー

- A1: プレイヤー選択とキャラ紹介のデモの下絵。
A2: め。
A3: デモ担当の企画マンが途中でいなくなったので不安になった。
A4: これからもD&D®をよろしくお願いします。



KDA & MOE. T

- A1: BGM数曲とSE千余個。
A2: 漫才ブーム。
A3: 「クリスマスもお正月もずーっと一緒だったね」「うん」
A4: お店の人に頼んでボリウムを上げてもらいましょう。



坂下 真司

- A1: ドワーフ、マンスコーピオン、ビートル等です。
A2: Dカップの2集。
A3: マンスコーピオンを作っている間、昆虫に襲われる夢を見た。
A4: 前作よりハデになったD&D®魔法攻撃で楽しんで下さい。



ニッスイ

- A1: 背景とデモ画面。
A2: マラキー・ドゥ・マライ、滅、魔法、隠し部屋。
A3: チームのベクトル(みどりかめ)が、皆の心を和ませてくれました。
A4: エンディングまでに色々ルートがあるのでトライしてね。

★次の質問に20〜30字で答えてください★

- Q1:「D&D® シャドウ オーバー ミスタラ」であなたが担当した仕事は何ですか?
Q2:「D&D®」といえば何を連想しますか?
Q3:今だから言える失敗談、エピソード等教えてください。
Q4:プレイヤーの人達に一言どうぞ。



オーギーティ

- A1: ソフトメイン。D&D®ルール関係。
A2: 若かりし日の自分。安室奈美江のBGM。
A3: 少ない睡眠時間と迫る期限。もっと寝てみたかった…
A4: みんな、命けずって作ったゲームやさい、ぜひ遊んでね。



カツラ

- A1: 残業中にかける音楽のCD調達は使いっぱしり。
A2: 「りりかSOS」と「残酷な天使のテーゼ」
A3: 夢の中でもプログラムを組んでいた自分を哀れに感じた事。
A4: みんな、理想と現実の違いのよ…



キャスバル・ジ・ケンケン

- A1: 企画、演出。ストーリー効果。
A2: 先日まで書いて扇風機回していたら、いつの間にか雪が降っていた。
A3: 怒りすぎて、サイババのボスターで怒りを鎮められた事。
A4: 伝説の勇者になって歴史に名を残して下さい。君ならきっと。



SARU

- A1: 原色。
A2: 合宿。
A3: 何でも知っておる量に聞いて。
A4: 対戦ゲームばかりの中での横スクロールもの。心ゆくまでごゆるりと。



西村 絹

- A1: 新キャラ2人の元デザインと販促用単体イラスト。
A2: 下世話なストーリーとデカデカした絵。(ド○ゴンランス等)
A3: 魔法使いの(心の)モデルは「ゲド戦記」のゲドなんですヨ。
A4: 見知らぬ他人にC. シリアスワンズ!! 協力プレイでゴー。



マラキー・アサクラ

- A1: 一応、企画。あとサウンドバック。
A2: ちくしょう。ぼー——!!
A3: いっぱいありすぎて、ここには書ききれないッス。
A4: ちくのうの手術は怖いよ。すまんッス。

編集後記

AKI: カプコン シークレットファイル第2弾「D&D® シャドウ オーバー ミスタラ 冒険の書」はいかがでした?
YUKI: 書き下ろしイラスト有り、ゲームマップ有りの情報満載でお送りしました。ご感想、メッセージなど送ってくださいね!!

SAKI: それじゃ皆様またお会いできる日まで。さようならー。

YUKI: …あのね、終わってどうすんの?
SAKI: あははは。ごめん。ごめん。そういえばみんなでD&D® シャドウ オーバー ミスタラのロケテストに行ったよね?

YUKI: そうそう。大阪の某所で行われた超機密開発ロケテストに潜入したんだけど、ものすごい人だかりだったんだよね!

AKI: 開発の人にも行ってたんだけど、見知らぬプレイヤー同士で旅立つて事が多くて、しかもちゃんとパーティプレイもしているんでって。



SAKI: パーティプレイってなに?
YUKI: ファイターやクレリックなんかのゲーム上での役割を自覚してプレイする事よ。

SAKI: ヘー…。ああわかった!
「助けてくれリク」のことだ!

AKI: 正解! さっそく「冒険の用語辞典」が役に立って良かったわね。

(詳しくは9ページを読んでね。)
YUKI: D&D®の最新情報をもっと伝えたいんだけど、スペースもな

なってきたので続きはあなたの目で確かめてね。

AKI: えっと、それでは冒険でもお伝えしましたが感想・メッセージなどお待ちしております。宛て先は裏表紙を見て下さいね。

AKI & SAKI & YUKI:
それでは、またお会いできる日を楽しみに。
bye bye ♥♥♥♥



AKI SAKI YUKI
カプコン シークレットギャルズ

御客様各位

弊社の製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

さて、「19XX (ナインティナイン) 大図解」にて御好評頂きました「カプコン シークレットファイル」をファンの皆様のご希望にお応えして、この度、新たに第二弾を作成することと相成りました。

この小冊子はアーケードゲーム「DUNGEONS & DRAGONS - SHADOW OVER MYSTARA (ダンジョンズ アンド ドラゴンズ - シャド-オーバーミスタラ)」の担当者がゲームファンにむけて特別に作成したものです。世の中に出ていない数々の開発秘話や、イラストがめじろ押しで、ゲームファンに大人気間違いなしのコレクターズアイテムです。

貴店にて、ゲーム大会の商品等にお使い頂ければ幸甚でございます。

この小冊子は弊方に若干の在庫がございますので、同梱以外に冊数を必要とされます場合には、ご連絡下さい。

なお、在庫がなくなり次第締め切らせて頂きますので、お早めにお申し込み頂きますようお願い致します。

また、多数のご応募があります場合、ご希望冊数をお送りできないことがあるかと思われませんが、

何卒ご了承下さい。

お手数ではございますが、下記の依頼書にて必要数量をご記入の上、下記連絡先にFAXを御送りください。

【宛て先】 基板を購入された方：(株)カプコンAM事業推進部 「カプコン シークレットファイル」係
TEL:06-920-3643 FAX:06-920-5151

以外、リースをご利用の方：(株)カプコンレンタル営業部 「カプコン シークレットファイル」係
TEL:06-920-3631 FAX:06-920-3632

また小冊子の配布にご協力頂けます御店には、同梱の取扱店シールをご用意しております。

2月15日売号の雑誌「ゲーメスト」に、小冊子の存在及びご協力店での配布についての記事掲載を予定しており、小冊子の後押しを考えております。このシールを店頭に貼って頂ければ、ユーザーの方々に貴店が小冊子の入手可能であるご協力店であることをアピールできます。何卒ご協力のほど、宜しく御願い申し上げます。

今後とも、カプコン及び、弊社製品を宜しく御願い致します。

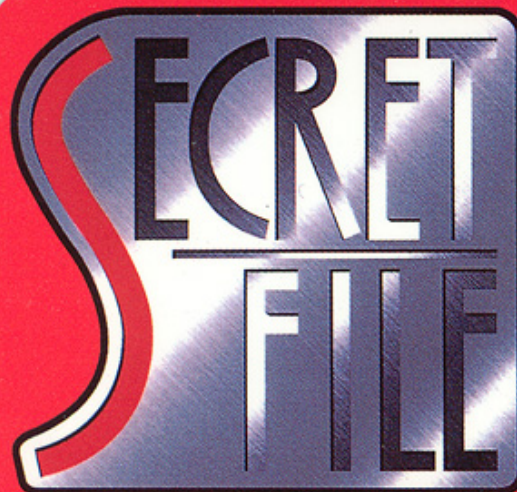
以 上

株式会社 カプコン AM事業推進部
大阪市中央区内平野町3-1-3
TEL:06-920-3643 FAX:06-920-5151

依 頼 書

宛て先(株)カプコン

商 品 名		数 量	
シークレットファイル "D & D"		部	
貴 店 名			
ご 住 所	〒 都道 府県	市区 町村	
お 電 話	- -	F A X	- -
ご担当者名			
備 考			



CAPCOM®

カプコン

シークレットファイル

詳しくは、
お店の人に
きいてネ！

取扱店



わたしたちが
編集してま〜す。



Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™



DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA,
and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license.
© 1996 TSR, INC. All Rights Reserved.
© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

CAPCOM®

株式会社 **カプコン** AM事業推進部
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3643 FAX.(06) 920-5151